Цветок битвы

Цветы битвы (или "Укара" на Триаксийском) - элитные мастера боевых искусств с континента Нинг на Триаксе. Традиция цветов битвы насчитывает тысячелетия. Отказавшись от семьи, социального статуса и внешнего выражения пола, цветы битвы посвящают свою жизнь экстравагантным ритуальным боям. Они знамениты не только в своём родном Нинге, но и во всех мирах Соглашения.

Это искусство требует боевых навыков и таланта к хореографии, поэтому большинство цветов битвы - посланники, оперативники, солярионы или солдаты. Многие цветы битвы - рифориане (Инопланетный архив стр. 84), но любой может тренироваться, чтобы стать одним из цветов битвы.

Требования

У вас должно быть как минимум 2 пункта в навыке Профессии (танцор), чтобы получить этот архетип.

Альтернативные классовые особенности

Этот архетип предоставляет альтернативные классовые особенности на 2, 6, 9, 12 и 18 уровнях. Если альтернативная классовая особенность требует прохождения испытания, СЛ равняется 10 + половина вашего уровня + модификатор вашей ключевой характеристики.

Тренировка цветка битвы (Экс) 2 уровень

Выберите одну из следующих черт, требованиям которой вы соответствуете, в качестве бонусной черты: уверенное обращение с оружием ближнего боя, телохранитель, ближний бой (Миры соглашения стр. 190), боевой манёвр+, мастер боевых искусств, реактивный или обращение с особым оружием. Если вы выбираете черту, которая даёт обращение с оружием, вы также получаете черту привычное оружие в качестве бонусной черты на 3-м уровне для выбранного оружия или типа оружия.

Завораживающая грация (Экс) 6 уровень

Вы можете использовать проверки Акробатики вместо проверок Дипломатии, чтобы изменить отношение существа, как эффект с дескриптором "Восприятие", а не "Язык". Кроме того, ваша грация может отвлечь внимание. В качестве действия полного хода вы можете переместиться вплоть до значения своей скорости, попутно исполняя акробатический танец. Выберите одного врага в пределах 60 футов; этот противник должен преуспеть в испытании Воли или стать Заворожённым вами, пока вы продолжаете совершать это действие полного хода каждый свои ход. Вы можете воздействовать на одну дополнительную цель за каждые 3 ваших уровня свыше 6-го. Это эффект с дескрипторами "Разум" и "Восприятие".

Оглушающий удар (Экс) 9 уровень

Когда вы наносите безоружный удар, перед броском атаки вы можете объявить попытку оглушить цель. Если вы попали, цель получает урон как обычно и должна преуспеть в испытании Стойкости или получить состояние Шока на 1 раунд. Вы можете пытаться совершить этот удар столько раз в день, каков ваш уровень. Начиная с 12 уровня, объявляя оглушающий удар, вы можете выбрать состояние, отличное от Шока. На 12 уровне вы можете сделать цель Ошеломлённой на 1d6 + 1 раундов. На 16 уровне вы можете навсегда наложить на цель состояние Слепоты или Глухоты. На 20 уровне вы можете сделать цель Парализованной на 1d6 + 1 раундов. Эффекты от нескольких ударов не суммируются, но могут увеличить продолжительность.

Абсолютный баланс (Экс) 12 уровень

Как часть сопутствующего действия, вы можете потратить 1 ПР, чтобы взять 20 при проверке навыка Акробатики для удержания равновесия, или 2 ПР, чтобы взять 20 при проверке навыка Акробатики для переката. Для удержания равновесия эффект длится до 1 минуты, а для переката - 1 раунд. В обоих случаях вы можете перемещаться на полной скорости.

Сверхъестественная инициатива (Экс) 18 уровень

Вы можете выбрать любое число от 1 до 20 в качестве результата проверки инициативы на d20, добавляя модификаторы инициативы как обычно.